



SOZAP



DELÅRSRAPPORT
JAN-JUN 2022

SOZAP AB (publ)

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en produktportfölj som tilltalar en bred målgrupp. SOZAP grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter genren. SOZAP har kontor i Stockholm, Nyköping och Niš (Serbien) och är noterat på Nasdaq First North Growth Market med tickern SOZAP.

För mer information besök www.sozap.com

APRIL - JUNI 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 4,5 MSEK (5,0) en minskning med 11 procent, och en minskning med 8 procent i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -1,3 MSEK (-1,0).
- Kvartalets resultat uppgick till -1,3 MSEK (-1,0).
- Resultat per aktie var -0,15 SEK (-0,16) före och efter utspädning.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten var 1,1 MSEK (3,3). Likvida medel uppgick till 19,6 MSEK (37,4).
- Snittintäkt per spelare (ARPDau) uppgick till 0,066 USD(0,090), -27 procent jämfört mot föregående år.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) under perioden uppgick till 1,0 miljon (1,0).

JANUARI - JUNI 2022

- Nettoomsättningen uppgick till 9,1 MSEK (9,4) en minskning med 3 procent, oförändrad i jämförbar valuta.
- Rörelseresultatet, EBIT uppgick till -8,5 MSEK (-1,1), försämringen utgjordes till stor del av nedskrivningen av spelet Spells & Loot som efter lansering ej uppfyllde bolagets interna mått på tillväxt och potential.
- Periodens resultat uppgick till -8,5 MSEK (-1,1).
- Resultat per aktie var -0,99 SEK (-0,16) före och efter utspädning.
- Kassaflöde från den löpande verksamheten var -1,8 MSEK (3,0).
- Snittintäkt per spelare (ARPDau) uppgick till 0,068 USD(0,083), -17 procent mot föregående år.
- Månatliga unika aktiva spelare (MAU) under perioden uppgick till 1,0 miljon (1,0).

FINANSIELL ÖVERSIKT OCH NYCKELTAL

Belopp i KSEK om ej annat anges	Kvartalet April - juni		Perioden Januari - juni		Verksamhetsåret Jan - Dec
	2022	2021	2022	2021	2021
Nettoomsättning	4 486	5 045	9 121	9 440	17 493
Nettoomsättning tillväxt %	-11%	n.a	-3%	n.a	66%
Nettoomsättning - jämförbar valuta	4 637	5 045	9 437	9 440	17 830
Nettoomsättning tillväxt % - jämförbar valuta	-8%	n.a	0%	n.a	69%
Rörelseresultat, EBIT	-1 301	-1 025	-8 462	-1 127	-8 171
Rörelseresultat, EBIT %	-29%	-20%	-93%	-12%	-47%
Balansomslutning	37 737	54 714	37 737	54 714	45 703
MAU; snitt i perioden (antal '000)	1 040	1 033	1 048	1 048	953
ARPDau (total); snitt i perioden (USD)	0,066	0,090	0,068	0,083	0,083
ARPDau (total) tillväxt %	-27%	n.a	-17%	n.a	94%
Totalt antal anställda	36	26	36	26	35
Varav spelutvecklare / designers	34	23	34	23	33
Antal spelutvecklingsprojekt live	2	1	2	1	2
Antal spelutvecklingsprojekt under utveckling	4	3	4	3	4
Resultat per aktie före utspädning (SEK)	-0,15	-0,16	-0,99	-0,16	-1,07
Resultat per aktie efter utspädning (SEK)	-0,15	-0,16	-0,99	-0,16	-1,07
Genomsnittligt antal aktier före utspädning	8 520 840	6 390 840	8 520 840	7 162 507	7 648 757
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning	9 305 840	7 034 173	9 305 840	7 887 507	8 383 340
Antal utestående aktier vid periodens slut	8 520 840	6 890 840	8 520 840	8 520 840	8 520 840

VD HAR ORDET

Under det andra kvartalet inledde vi marknadstester av ytterligare två spelkoncept, Hunter Merge och Pocket World Adventures. Därmed har bolaget nu tre koncept under utvärdering och ytterligare två under utveckling, Plumberry och Go Fishing. ARMED HEIST som är bolagets största lanserade titel fortsätter att uppvisa stabila nyckeltal med ca 1 miljon månatligt unika aktiva spelare (MAU), vilket är i linje med samma period föregående år.

Förutsättningarna för mobilspelsannonsering fortsätter att vara utmanande och bolagets kortsiktiga strategi är att minska investeringen i user acquisition (marknadsföring) för lanserade spel och maximera nettointäkterna. Vad gäller spelkoncept under utveckling arbetar vi vidare enligt vår fastlagda strategi att realisera våra idéer med en kortare utvecklingstid för att nå snabb marknadsvalidering och skala spelen för att utveckla och förbättra vår affär.

Teamet bakom ARMED HEIST fortsätter sitt arbete enligt plan. Under det tredje kvartalet genomförs en migrering till ny server för att minska kostnaden per användare och förbättra lönsamheten. Teamet kommer därefter att fokusera på att färdigställa och lansera flerspelarläget PvP (player versus player).

Vi fortsätter utvecklingen och utvärderingen av nya spelkoncept enligt vår MVP-process (minimum viable product). Med insikterna så här långt bedömer vi att spelkoncepten i kategorin sport-, jakt- och fiskegenren har bäst förutsättningar att leva upp till våra mål om skalbarhet och nettointäkter. Bolaget kommer därför under det tredje kvartalet att allokera mer resurser till Hunter Merge och Go Fishing, för att påskynda utvecklingen och planera för en mjuklansering under det fjärde kvartalet.



Nuvarande organisation, kostnadsnivå och etablerade MVP-process ger oss rätt förutsättningar att nå ett genombrott i bolagets utveckling. Vårt arbetssätt leder till allt bättre kreativa beslut och har stärkt vår förmåga att snabbt fokusera utvecklingsarbetet på de viktigaste projekten och arbetsuppgifterna. Vårt fokus under hösten blir att visa hur detta ger resultat i form av fler underhållande titlar som engagerar användare långsiktigt och globalt. Jag är optimistisk att vi kommer att lyckas med detta och att vi under 2023 kommer att underhålla mer än 1 miljon användare per dag.

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Rade Prokopovic'.

Rade Prokopovic
Grundare och VD

FINANSIELLA KOMMENTARER

NETTOOMSÄTTNING OCH RESULTAT

Nettoomsättningen under andra kvartalet uppgick till 4,5 MSEK (5,0) en minskning med 11 procent, och en minskning med 8 procent i jämförbar valuta. Minskningen i nettoomsättning drevs i huvudsak av lägre snittintäkt per användare (ARPDau).

Nettoomsättningen för perioden januari – juni uppgick till 9,1 MSEK (9,4) en minskning med 3 procent jämfört med föregående år.

Rörelsens kostnader under andra kvartalet uppgick till 9,8 MSEK (8,4), en ökning med 1,4 MSEK. För perioden januari – juni uppgick rörelsens kostnader till 24,1 MSEK (14,7). Rörelsens kostnader består av köpta tjänster, i form av marknadsföring, personalkostnader, av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar och övriga rörelsekostnader. Ökningen i rörelsens kostnader för perioden januari – juni är främst hänförlig till nedskrivningen av spelet Spells & Loot som efter en testperiod efter lansering inte uppfyllt interna krav på utväxling, tillväxt och övriga kriterier. Effekten av nedskrivningen var 4,0 MSEK.

Rörelseresultatet i andra kvartalet uppgick till -1,3 MSEK (-1,0) och till -8,5 MSEK (-1,1) för perioden januari – juni.

Periodens resultat under andra kvartalet uppgick till -1,3 MSEK (-1,0) och till -8,5 MSEK (-1,1) för perioden januari – juni.

BALANSPOSTER

Bolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 30 juni till 14,4 MSEK (14,2). Nettoökningen om 0,2 MSEK från föregående år är direkt hänförlig till en minskad avskrivningstid från fem år till tre

år, i linje med branschen samt nedskrivningen av spelet Spells & Loot. Immateriella tillgångar består av balanse-rade utgifter för utvecklingsarbeten.

Bolagets omsättningstillgångar, bestående av kortfristiga fordringar och kassa och bank, uppgick den 30 juni till 22,5 MSEK (40,5).

Koncernens egna kapital uppgick den 30 juni till 34,2 MSEK (50,1).

Bolagets kortfristiga skulder, bestående av posterna leverantörsskulder, övriga skulder och upplupna kostnader och förutbetalda intäkter, uppgick den 30 juni till 3,5 MSEK (4,7), minskningen bestod främst av minskning av leverantörsskulder.

KASSAFLÖDE

Kassaflöde från den löpande verksamheten i andra kvartalet uppgick till 1,1 MSEK (3,3) och till -1,8 MSEK (3,0) under perioden januari – juni.

Kassaflödet från investeringsverksamheten uppgick till -4,1 MSEK (-2,2) i andra kvartalet, samt -6,4 MSEK (-3,8) under perioden januari – juni och relaterar till största del till immateriella tillgångar, dvs utveckling av spel och plattform.

Kassaflödet för finansieringsverksamheten uppgick till 0,0 MSEK (22,6) under andra kvartalet och till 0,0 MSEK (36,4) under perioden januari – juni. Periodens kassaflöde för andra kvartalet uppgick till -3,0 MSEK (23,7) och till -8,2 MSEK (35,7) under perioden januari – juni.

PERSONAL

Antalet anställda i koncernen per 30 juni var 36 (26) heltidstjänster samt en tjänst på konsultbasis.

MODERBOLAGET

Moderföretagets nettoomsättning för andra kvartalet uppgick till 4,5 MSEK (5,0) med rörelseresultat och resultat efter skatt om -1,6 MSEK (-1,1). Nettoomsättning för perioden januari – juni uppgick till 9,1 MSEK (9,4) och resultat efter skatt -8,8 MSEK (-1,2).

Moderbolagets anläggningstillgångar, bestående av immateriella, materiella och finansiella anläggningstillgångar, uppgick den 30 juni till 15,8 MSEK (14,1).

Moderbolagets likvida medel uppgick per 30 juni till 18,6 MSEK (37,0).

VÄSENTLIGA HÄNDELSE UNDER KVARTALET

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera under kvartalet.

VÄSENTLIGA HÄNDELSE EFTER KVARTALETSLUT

Det finns inga väsentliga händelser att rapportera efter kvartalets slut.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner har ägt rum under perioden utöver transaktioner mellan dotterbolag och ersättningar till ledande befattningshavare för koncernen och moderbolaget.

VÄSENTLIGA RISKER OCH OSÄKERHETSFAKTORER

Sozap är beroende av att framgångsrikt utveckla nya spel och förbättra Sozap's befintliga spel.

Sozap förlitar sig på virtuella appbutiker för distribution av spel. De dominerande distributionskanalerna är Googles Google Play för Android och Apples App Store för IOS.

Sozap är beroende av att attrahera och behålla nyckelpersoner.

Plattformsbegränsning till mobila enheter som spelplattform. Sozap tillhandahåller för närvarande spel för mobila enheter, inte till spelkonsoller eller PC.

Risker relaterade till IT-system. Sozap är beroende av en effektiv och oavbruten drift i de externa molnbaserade IT-systemen och servrar.

Inga nya risker har tillkommit under 2022, för detaljerna de riskfaktorer hänvisas till Sozap's årsredovisning 2021 samt bolagsbeskrivningen i Information Memorandum som publicerades inför börsnoteringen och som går att hitta på bolagets hemsida.

PÅVERKAN AV KONFLIKTEN I UKRAINA OCH COVID-19 PANDEMIN

Konflikten i Ukraina har inte påverkat bolaget nämnvärt eftersom en försvinnande andel av intäkterna kommer från Östeuropa, samt har Sozap ingen utveckling i Ukraina eller Ryssland.

Enligt Newzoo fortsätter spelandet i större utsträckning än innan Covid-19 pandemin, även på marknader där Covid-19 restriktioner har lyfts.

REVISORSGRANSKNING

Denna rapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisor.

CERTIFIED ADVISOR

Som företag noterat på Nasdaq First North Growth Market Stockholm har bolaget skyldighet att ha en certified advisor. SOZAP har utsett Redeye AB till certified advisor.

FINANSIELL KALENDER

Samtliga finansiella rapporter publiceras på www.sozap.com

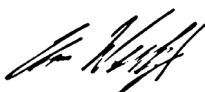
- **Delårsrapport jan - sep 2022:** 16 november 2022
- **Bokslutskommuniké 2022:** 16 februari 2023
- **Årsstämma 2023:** 9 maj 2023
- **Delårsrapport jan - mar 2023:** 16 maj 2023



STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen och verkställande direktören försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ekonomiska ställning och resultat samt beskriver de väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Nyköping den 17 augusti 2022



Claes Wentzel
Styrelsens ordförande



Annette Colin
Styrelseledamot



Stefan Janse
Styrelseledamot



Daniel Somos
Styrelseledamot



Rade Prokopovic
Verkställande Direktör

FÖR VIDARE INFORMATION VÄNLIGEN KONTAKTA:

Rade Prokopovic, VD
Mail: rade@sozap.com
Tel: +46 708 800 558

FINANSIELLA RAPPORTER

RESULTATRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i TSEK	Kvartalet April - juni		Perioden Januari - juni		Verksamhetsåret Jan - dec
	2022	2021	2022	2021	2021
Nettoomsättning	4 486	5 045	9 121	9 440	17 493
Aktiverat arbete för egen räkning	3 713	2 196	5 908	3 813	8 885
Övriga rörelseintäkter	303	141	589	325	442
	8 502	7 382	15 618	13 579	26 820
Rörelsens kostnader					
Råvaror och förnödenheter	- 34	- 944	- 43	-1 899	-3 158
Övriga externa kostnader	-4 258	-4 154	-9 174	-6 488	-12 650
Personalkostnader	-4 287	-2 338	-8 425	-4 367	-11 230
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 074	- 934	-6 060	-1 823	-7 263
Övriga rörelsekostnader	- 150	- 35	- 378	- 129	- 690
Summa rörelsens kostnader	-9 803	-8 406	-24 080	-14 706	-34 991
Rörelseresultat	-1 301	-1 025	-8 462	-1 127	-8 171
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 2	-	- 5	-	- 3
Summa finansiella poster	- 2	-	- 5	-	- 3
Resultat efter finansiella poster	-1 303	-1 025	-8 467	-1 127	-8 174
			0		
Resultat före skatt	-1 303	-1 025	-8 467	-1 127	-8 174
Inkomstskatt	-	-	-	-	-
Periodens resultat	-1 303	-1 025	-8 467	-1 127	-8 174

BALANSRÄKNING - KONCERNEN

Belopp i TSEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Immateriella anläggningstillgångar</i>			
Balanserade utgifter för utvecklingsarbeten och liknande arbeten	14 384	14 201	14 432
Immateriella anläggningstillgångar	14 384	14 201	14 432
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier och IT-utrustning	869	-	669
Materiella anläggningstillgångar	869	-	669
Summa anläggningstillgångar	15 253	14 201	15 101
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar	1 660	1 956	1 417
Aktuella skattefordringar	416	-	61
Övriga fordringar	201	1 026	475
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	604	138	837
Likvida medel	19 603	37 393	27 810
Summa omsättningstillgångar	22 484	40 513	30 601
Summa tillgångar	37 737	54 714	45 702
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital			
<i>Bundet eget kapital</i>			
Aktiekapital	852	852	852
Övrigt tillskjutet kapital	60 397	62 894	59 036
Annat eget kapital inklusive årets resultat	-27 040	-13 683	-17 155
Summa eget kapital (hänförligt till moderbolagets ägare)	34 209	50 063	42 733
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder	779	3 480	1 532
Övriga skulder	519	381	326
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	2 230	790	11 112
Summa kortfristiga skulder	3 528	4 651	2 970
Summa eget kapital och skulder	37 737	54 714	45 702

RAPPORT ÖVER FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Aktiekapital	Övrigt tillskjutet kapital	Annat eget kapital inklusive periodens resultat	Eget kapital hänförligt till moderbolagets aktieägare
Eget kapital 2020-12-31	589	34 621	-6 654	28 556
Rapportperiodens resultat			-1 127	-1 127
Nyemissioner	263	25 817		26 080
Emissionskostnader			-3 819	-3 719
Teckningsoptioner		273		273
Fond för utvecklingsutgifter		2 083	-2 083	-
Eget kapital 2021-06-30	852	62 894	-13 683	50 063
Eget Kapital 2021-12-31	852	59 036	-17 155	42 733
Periodens resultat			-8 467	-8 467
Periodens omräkningsdifferens			- 57	- 57
Fond för utvecklingsutgifter		1 361	-1 361	-
Eget kapital 2022-06-30	852	60 397	-27 040	34 209

RAPPORT ÖVER KASSAFLÖDEN FÖR KONCERNEN I SAMMANDRAG

Belopp i KSEK	Kvartalet April - juni		Perioden Januari - juni		Verksamhetsåret Jan - dec
	2022	2021	2022	2021	2021
Kassaflöde från den löpande verksamheten					
Resultat efter finansiella poster	-1 303	-1 024	-8 467	-1 127	-8 174
Justeringar för poster som inte ingår i kassaflödet	1 074	1 827	6 060	1 823	7 613
Betald skatt	-	-	-	-	- 32
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändring av rörelsekapitalet	- 229	803	-2 407	969	- 593
Kassaflöde från förändring av rörelsekapital					
Ökning (-)/minskning (+) av rörelsefordringar	1 051	- 564	275	-1 278	- 855
Ökning (+)/minskning (-) av rörelseskulder	251	3 052	353	3 350	1 451
Kassaflöde från förändring av rörelsekapitalet	1 302	2 487	628	2 072	596
Kassaflöde från den löpande verksamheten	1 073	3 291	-1 779	3 042	3
Investeringsverksamheten					
Investeringar i immateriella anläggningstillgångar	-3 929	-2 197	-6 125	-3 813	-9 534
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	- 190	-	- 303	-	- 712
Investeringar i finansiella anläggningstillgångar	-	-	0	-	7
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-4 119	-2 197	-6 428	-3 813	-10 240
Finansieringsverksamheten					
Nyemissioner	-	272	-	-	40 117
Teckningsoptioner	-	25 917	-	40 117	272
Emissionskostnader	-	-3 599	-	-3 599	-3 988
Kassaflöde från finansieringsverksamheten	-	22 590	-	36 518	36 401
Periodens kassaflöde	-3 046	23 684	-8 207	35 747	26 164
Likvida medel vid periodens början	22 649	13 709	27 810	1 646	1 646
Likvida medel vid periodens slut	19 603	37 393	19 603	37 393	27 810

RESULTATRÄKNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	Kvartalet April - juni		Perioden Januari - juni		Verksamhetsåret Jan - dec
	2022	2021	2022	2021	2021
Nettoomsättning	4 486	5 045	9 121	9 440	17 493
Aktiverat arbete för egen räkning	3 710	2 196	5 905	3 813	8 885
Övriga rörelseintäkter	268	31	518	163	183
	8 464	7 272	15 544	13 416	26 561
Rörelsens kostnader					
Köpta tjänster	- 34	- 944	- 43	-1 899	-3 158
Övriga externa kostnader	-5 567	-4 970	-11 762	-8 089	-17 635
Personalkostnader	-2 984	-1 486	-5 847	-2 765	-7 143
Av- och nedskrivningar av materiella och immateriella anläggningstillgångar	-1 290	- 935	-6 276	-1 824	-7 263
Övriga rörelsekostnader	- 150	- 86	- 377	- 86	-
Rörelsens kostnader	-10 025	-8 421	-24 305	-14 664	-35 200
Rörelseresultat	-1561	-1149	-8 761	-1248	-8 639
Resultat från finansiella poster					
Räntekostnader och liknande resultatposter	- 2	-	- 5	-	- 3
Summa finansiella poster	- 2	-	- 5	-	- 3
Resultat efter finansiella poster	-1563	-1149	-8 766	-1248	-8 642
Resultat före skatt	-1563	-1149	-8 766	-1248	-8 642
Inkomstskatt	-	-	-	-	-
Rapportperiodens resultat	-1563	-1149	-8 766	-1248	-8 642

BALANSRÄKNING FÖR MODERBOLAGET I SAMMANDRAG

Belopp i TSEK	2022-06-30	2021-06-30	2021-12-31
TILLGÅNGAR			
Immateriella anläggningstillgångar - balanserade utgifter för spelutveckling	15 794	14 107	14 432
Materiella anläggningstillgångar - inventarier, verktyg	787	-	564
Andelar i koncernföretag	50	50	50
Summa anläggningstillgångar	16 631	14 157	15 046
Kortfristiga fordringar	2 866	3 089	2 751
Likvida medel	18 619	36 970	27 444
Summa omsättningstillgångar	21 485	40 059	30 195
Summa tillgångar	38 116	54 216	45 241
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Summa eget kapital	35 020	49 852	42 158
Kortfristiga skulder	3 096	4 364	3 083
Summa eget kapital och skulder	38 116	54 216	45 241

REDOVISNINGSPRINCIPER

Delårsrapporten har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och BFNAR 2012:1 Årsredovisning och koncernredovisning (K3).

KONCERNREDOVISNING

Rapporten avser koncernen. Moderbolaget SOZAP AB (publ) äger 100% av aktierna i det Serbiska bolaget Sozap DOO samt 100% av aktierna i det vilande svenska bolaget Sozap Galactic AB.

Dotterbolagets redovisningsvaluta är Serbiska Krona, därför sker omräkning med aktuell växlingskurs vid balansdagen för balansräkningen och genomsnittlig växlingskurs för resultaträkningen. Koncerninterna transaktioner har neutraliserats i resultat- och balansräkning.

INTÄKTSREDOVISNING

Intäkter har tagits upp till verkligt värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas och redovisas i den omfattning det är sannolikt att de ekonomiska fördelarna kommer att tillgodogöras bolaget och intäkterna kan beräknas på ett tillförlitligt sätt.

SOZAP utvecklar spelapplikationer som distribueras via två digitala nedladdningsbutiker som bolaget har avtal med. SOZAP:s intäkter består av försäljning av virtuella produkter som erbjuds i spelen och reklamintäkter från annonser som visas i spelen.

Intäkter utgörs av "in-ad" intäkter, annonstäckter, genom att reklam visas i spelet samt "in-app" intäkter som genereras av spelapplikationer, där spelaren köper utrustning och annat i spelet för att förbättra upplevelsen. Den större delen av annonsintäkter utbetalas av Google

och Apple, medan en mindre del erhålls från tredje-part annonsnätverk. In-app intäkterna erhålls uteslutande från Apple och Google. Intäkter redovisas i den period där de konsumeras och är uteslutande under månaden för annonsvisning eller köp i applikation.

Alla intäkter genererade av spelapplikationer kommer via nedladdningsbutikerna, främst Apple och Google. Butikernas standardavgift är 30% av bruttointäkterna, och detta är ej förhandlingsbart men diskontering har skett under 2021 och både Google och Apple har sänkt avgiften till 15% vilket innebär den lägre nivån under delårsperioden januari – juni 2022, och gäller fram till intäktsmål är uppnådda för 2022. Utbetalningar från nedladdningsbutiker är alltid netto. För att bättre reflektera avtalsförhållandet redovisades ersättningen från försäljningen brutto från och med 2019.

AKTIVERAT ARBETE

Aktiverat arbete för egen räkning har upparbetats i moderbolaget. För den rapporterade perioden har aktivering gjorts för Armed Heist och ett antal nya titlar, baserat på utvecklingstid hos utvecklare och underkon-sulter.

ÖVRIGA RÖRELSEINTÄKTER OCH ÖVRIGA RÖRELSEKOSTNADER

Som övriga rörelseintäkter och övriga rörelsekostnader redovisas bland annat ersättningar av tillfällig natur, valutakursdifferenser på fordringar och skulder av rörelsekaraktär, samt resultat vid försäljning av immateriella tillgångar eller utrangering av materiella tillgångar.

IMMATERIELLA TILLGÅNGAR

Företaget redovisar internt upparbetade immateriella anläggningstillgångar enligt aktiveringsmodellen. Det innebär att samtliga utgifter som avser framtagandet av en internt upparbetad immateriell anläggningstillgång aktiveras och skrivs av under tillgångens beräknade nyttjandeperiod, under förutsättningarna att kriterierna i BFNAR 2012:1 är uppfyllda.

Immateriella och materiella anläggningstillgångar redovisas till anskaffningsvärde minskat med ackumulerade avskrivningar enligt plan och eventuella nedskrivningar.

AVSKRIVNINGAR

Avskrivningstiden för immateriella anläggningstillgångar dvs. aktivering av utvecklingsarbeten och liknande arbeten skrivs av på tre år, i linje med branchen. Avskrivningstiden för materiella anläggningstillgångar dvs. inventarier, verktyg och installationer är 5 år.

VERKSAMHETSÖVERSIKT

SOZAP är ett svenskt digitalt underhållningsbolag som utvecklar kvalitativa och innovativa spel med ambitionen att bygga en portfölj som tilltalar en bred målgrupp. Bolaget grundades 2014 och etablerade kort därefter ett första utvecklingsteam med inriktning på spel inom shooter-genren och under 2019 har ytterligare två team etablerats med fokus på casual-spel.

Idag består SOZAP av 36 anställda och en deltidskonstult, vilka arbetar vid något av SOZAPs strategiskt belägna studios i Stockholm, Nyköping och Niš (Serbien). SOZAP tillämpar en centraliserad modell för utveckling av koncept, infrastruktur och live-ops och en decentraliserad modell för produktutveckling genom självständiga utvecklingsteam.

SOZAPs spel är baserade på egenutvecklade immateriella rättigheter och det konceptuella bygger på beprövad och trendande spelmekanik som SOZAP förädlar och anpassar. Genom denna metodik reduceras utvecklingsrisken samtidigt som spelarna erbjuds en ny spelupplevelse och ett förhöjt underhållningsvärde.

SOZAPs första spel, mobilspelet ARMED HEIST, har sedan lanseringen 2019 laddats ned mer än 20 miljoner gånger. Utöver ARMED HEIST har Bolaget lanserat Legends of Libra under oktober månad 2021, ett 'casual-spel' för mobilen samt arbetar bolaget med fyra nya spel som planeras lanseras under 2022. Med kommande spel utforskar Bolaget nya spelmekaniker, genrer och intäktsmodeller med ambitionen att bygga en portfölj som tilltalar en bred målgrupp.

VISION

SOZAPs vision är att bli ett globalt digitalt underhållningsbolag där kompetens och ambition står i centrum, och därigenom skapa förutsättningar för att fortsätta utveckla kvalitativa och innovativa spel.

OPERATIONELLT

Spelen SOZAP hittills lanserat är gratis att spela och intäktsgenereringen kommer primärt från virtuella in-app-köp, som ger ett högre underhållningsvärde. Utöver virtuella in-app-köp erhåller SOZAP intäkter genom annonsering inuti spelen. SOZAP använder sig av både interstitial-annonser och incitement-annonser. Incitement-annonser är vanligtvis videor som ger spelaren en bonus eller fördel om videon ses i sin helhet. Interstitial-annonser kan vara statiska annonser eller korta videor som dyker upp på spelskärmen men med möjligheten att stängas ned av spelaren om så önskas. Den största andelen av SOZAPs nettoomsättning kommer från virtuella in-app-köp.

DEFINITIONSLISTA

Antal anställda	Antal anställda som arbetar till större delen för Sozap, vid periodens slut.
ARPDUAU	Average Revenue Per Daily Active User (total); Genomsnittlig intäkt per daglig, unik, aktiv användare/spelare inklusive in-app köp och reklamintäkter.
Daily Unique Spenders	Antalet dagliga unika spelare som har gjort köp av virtuella produkter genom Apple, Google eller annan plattform
DAU	Daily Active Users, dvs. dagliga, unika, aktiva användare/spelare
EBIT	Rörelseresultat före finansiella poster och skatt
EBIT marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
EBITDA	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar
EBITDA marginal (%)	Resultat före avskrivningar på materiella och immateriella anläggningstillgångar i procent av totala omsättningen.
Free-to-play (FTP)	Intäktmodell där spelare erhåller tillgång till en del av innehållet utan betalning
Global launch	Kommersiell lansering till bred publik
In-app purchases (IAP)	Mikrotransaktioner inuti spelet för att få tillgång till virtuella varor och innehåll
In-ad revenues (IAD)	Reklamintäkter från tredje part för reklam som visas till spelare
Live-ops	Förändringar / förbättringar i spel efter lansering
Monthly Active Users (MAU)	Aktiva, unika, månatliga spelare / användare per sista dagen i perioden
Omsättningstillväxt	Skillnad i omsättning från föregående period (jämförelseperiod)
Soft launch	Mjuklansering till en viss publik för att testa spelmetodik, grafik etc.
Soliditet	Andel av totala tillgångar som finansierats med eget kapital

CREATIVELY TOGETHER STRONG

SOZAP AB (publ)
Brunnsgatan 3 B
611 32 Nyköping
Org. nr. 556980-2241

För mer information besök
www.sozap.com